TRAITÉ
DE PERSPECTIVE LINÉAIRE,

AVEC

UNE PLANCHE EN TAILLE-DOUCE.

Par S. N. MICHEL,

De l'Académie Royale d'Ecriture, & Maître de Mathématiques des Pages de S. A. S. Mgr LE COMTE DE CLERMONT.

ANNULE
24 AVR. 1952

A PARIS,

Chez LOTTIN l'aîné, Libraire-Imprimeur ordinaire de Monſeigneur le DAUPHIN & de la VILLE, rue S. Jacques, au Coq & au Livre d'Or.

M DCC LXXI.

Avec Approbation & Permiſſion.

Digitized by the Internet Archive
in 2017 with funding from
Getty Research Institute

https://archive.org/details/traitedeperspect00mich

PRATIQUE
DES FIGURES
DU TABLEAU
DE LA PERSPECTIVE LINÉAIRE.

Définitions, Maximes & Préceptes de Perſpective.

L'OPTIQUE, qui eſt la ſcience de la viſion & de la lumière, ſe diviſe en Optique proprement dite, en Dioptrique, en Catoptrique & en Perſpective. L'Optique proprement dite, traite de la lumière qui vient à nous directement. La Dioptrique a pour objet la lumière réfractée ou briſée en paſſant à travers les corps tranſparents, comme l'eau, le cryſtal & même l'athmoſphère. La Catoptrique traite de la lumière réfléchie par les ſurfaces polies. Enfin la Perſpective qui eſt notre objet actuel, empruntant des lumières de toutes les autres parties de l'Optique, eſt eſſentielle

à la Peinture & au Deſſin. Cette ſcience enſeigne, par les régles de la Géométrie, l'art de repréſenter ſur une ſurface quelconque les objets que l'on veut, vus d'un point donné. Cette ſurface eſt ordinairement plane : on la ſuppoſera toujours ici perpendiculaire à l'horiſon & en face du ſpectateur ; c'eſt le Tableau lui-même.

On appelle *Perſpective aérienne*, l'art de diminuer ou d'augmenter la vivacité des tons de lumière & de couleur, ſelon les degrés d'éloignement ou de proximité des objets, dont l'intenſité de l'ombre ou de la lumière, à chaque degré égal de diſtance, s'augmente ou s'affoiblit dans l'air, qui eſt un milieu homogène diaphane, ſelon cette progreſſion que donne M. De la Caille $\frac{n-1}{n}$ $\frac{(n-1)^2}{4n^2}$ $\frac{(n-1)^3}{9n^3}$ $\frac{(n-1)^4}{16n^4}$ $\frac{(n-1)^5}{25n^5}$, &c. Si l'on fait n repréſentant l'intenſité de la lumière égale à 10, cette ſuite décroîtra comme celle-ci, $\frac{9}{10}$. $\frac{81}{400}$. $\frac{729}{9000}$. $\frac{6561}{160000}$. $\frac{59049}{2500000}$, &c. Mais revenons à notre objet.

Leçons élémentaires d'Optique, page 6.

Le point de vue marqué V, *Figure première* & ſuivantes, eſt le point évanouiſſant ou le point de fuite de toutes les lignes perſpectives repréſentant des perpendiculaires au plan du Tableau.

Figure I. Le point de vue.

Toutes les lignes, en nombre infini, que l'on peut faire paſſer & ſe couper en ce point, ſervent auſſi de lignes de

fuite à tous les plans possibles perpendiculaires au plan du Tableau ; telles sont les deux lignes, l'horisontale DD, & la verticale DD, évanouissantes, l'une de tous les plans horisontaux, l'autre de tous les verticaux. Elles sont perpendiculaires entr'elles. Si l'on en traçoit d'obliques, comme les lignes DD, DD de la *Figure quatriéme*, elles évanouiront les plans obliques par rapport aux plans horisontaux & verticaux ; mais toujours perpendiculaires au plan du Tableau, comme les faces fuyantes du Cube de cette *quatriéme Figure*.

Si le Peintre a fait le Tableau, de quelque grandeur qu'il soit, pour être vu, par exemple, de 10 pieds de distance, & à six pieds de hauteur, & qu'il ait mis le point de vue au milieu du Tableau ; le *Spectateur*, se plaçant perpendiculairement au point de vue à cette hauteur & à cette distance, jouira tellement de la vérirable apparence des objets, qu'il prendra le Tableau pour une vitre à travers de laquelle il verroit ces objets.

Points de distance, & cercle visuel.

Cette ligne perpendiculaire qui part de l'œil du spectateur, & qui aboutit au point de vue sur le Tableau, & qu'on appelle *Rayon principal*, y étant couchée, une de ses extrêmités restant au point de vue, mesure & marque par sa

longueur la distance. Si on l'imagine toujours arrêtée par un bout au point de vue, se mouvoir en traçant par son autre extrêmité une circonférence, on aura le cercle de distance ou cercle visuel, & toutes les lignes qui aboutiront à un point quelconque de cette circonférence, représenteront celles qui font, avec le plan du Tableau, un angle de 45 degrés du côté du point de vue & de 135 de l'autre.

On voit ces lignes, *Figure première*, s'évanouir aux quatre coins D, couchées sur les deux faces fuyantes du cube, perpendiculaires au plan du Tableau. Elles sont la perspective des diagonales de ces faces, & en déterminent par leur interfection avec celles qui tendent au point de vue, les côtés horisontaux & verticaux.

Horison du Tableau. Le plan d'un Tableau est ordinairement quarré ou quarré-long. La ligne qui lui sert de base s'appelle *Ligne de terre*. Si vous tirez par le point de vue, que vous placez ordinairement vers le quart ou le tiers de la hauteur du Tableau & au milieu ou vers le milieu, une ligne paralléle à cette base du Tableau, cette ligne sera l'horison. Tous les plans horisontaux perpendiculaires au plan du Tableau s'évanouissent à cette ligne & s'y confondent, & toutes

les lignes couchées sur ces plans s'évanouissent, à quelque point de cette ligne, quand elles ne lui sont pas paralléles & qu'elles font un angle avec elle; on appelle ces points de fuite, *Points accidentels.*

Horison vertical.

Si vous faites passer, par le point de vue, sur le Tableau une perpendiculaire à cette ligne, vous aurez l'horison vertical, qui évanouira tous les plans verticaux perpendiculaires au plan du Tableau, & toutes les lignes perpendiculaires ou obliques au Tableau, couchées sur ces plans, fuiront au point de vue ou à des points au-dessus ou au-dessous de cette verticale.

Horisons obliques.

Si par le point de vue vous faites passer des obliques comme DD, DD, *Figures quatriéme* & *septiéme*, vous aurez les horisons inclinés, qui évanouiront les plans qui leur seroient paralléles, & tous les points de ces horisons serviront de fuite aux lignes qui étant dans ces Plans, feront quelque angle avec le plan du Tableau: ce que vous voyez aux diagonales des faces fuyantes des Cubes de ces *Figures quatriéme* & *septiéme.*

Horisons rationnels.

Des lignes comme GH, KI, *Figure deuxiéme*, qui passeroient sur le Tableau, ailleurs que par le point de vue, servent d'horisons rationnels aux plans verticaux ou obliques, inclinés au plan du Tableau. On trouve sur ces hori-

ſons, par les pratiques ci-deſſous, des points de vue & de diſtance accidentels ou rationnels, & autres ſervant de fuites aux perpendiculaires ou obliques couchées ſur ces plans inclinés. C'eſt-là tout l'art de cette *Perſpective Linéaire* inventée par le célébre Docteur Brook Taylor, Anglois. Elle a cet avantage ſur les autres Méthodes, qu'elle donne la projection perſpective des corps, de quelque façon qu'ils ſoient ſitués, ſans qu'on ſoit obligé préalablement d'en faire aucuns plans ni élévations géométrales, & qu'elle eſt ſuſceptible en outre dans la pratique de la plus grande préciſion.

De cette théorie, paſſons à la pratique des Figures qui n'exige pour les conſtruire, que les uſages les plus ordinaires de la regle, du compas & de l'équerre. La plupart des Géometres pratiques, les conſtruiront à la ſeule inſpection.

Si j'ai choiſi le Cube pour objet perſpectif, c'eſt qu'il eſt l'élément des parallélipipédes, qui ſont de tous les ſolides, les plus ordinaires. On voit à la croix de la *vingt-ſeptiéme Figure* qu'ils ſervent, par des diagonales, d'échelles fuyantes en différens ſens.

Toutes les lignes horiſontales, perpendiculaires ou obliques qui ſont tangentes au cercle viſuel, ſervent de fuite aux plans inclinés de 45 degrés à celui

du Tableau. Telles ſont les lignes GH, KK *Figure* 2. IK, GK, *Figure* 5; & les paralléles DD qui paſſent par P & Q, figure 6.

FIGURE PREMIÉRE.

Mettre en perſpective un Cube poſé horiſontalement, dont deux faces ſoient paralléles, & les quatre autres perpendiculaires au plan du Tableau.

Faites à volonté le cercle viſuel DD, DD à-peu-près de la largeur du Tableau: faites paſſer par le point de vue V qui en eſt le centre, l'horiſontale DD & la verticale DD ſe coupant à angles droits. Faites un quarré dont les côtés ſoient paralléles aux lignes DD, DD, au lieu & de la grandeur que vous voulez que paroiſſe le Cube A. Des angles de ce quarré tirez au point V les quatre fuyantes, qui repréſenteront des lignes infinies. Pour trouver les trois autres angles viſibles du Cube, tirez de trois angles du quarré aux points D de la verticale & de l'horiſontale, les quatre diagonales, & à leurs points d'interſection avec les lignes fuyantes en V, vous aurez les trois angles requis, & le Cube ſera tracé. Figure premiére. 3

FIGURE DEUXIÉME.

Si vous voulez que les quatre plans verticaux du Cube faſſent l'angle de 45 degrés avec le plan du Tableau, le cer-

cle visuel étant tracé & divisé en quatre parties égales, faites à volonté la perpendiculaire OL, tirez de part & d'autre au points D, à l'horison les lignes OD, LD; OD, LD; par les deux points de distance horisontaux D, D faites passer les perpendiculaires GH, IK; de ces points D comme centres & de l'intervalle DD à la verticale, décrivez les demi-cercles HEG & IFK & vous aurez les quatre points de fuite des diagonales qui détermineront les côtés fuyants verticaux. La diagonale du côté supérieur horisontal sera OV, parce qu'elle est perpendiculaire au plan du Tableau. Son autre diagonale est une paralléle à l'horison ou à la base du Tableau, qui en conséquence ne s'évanouit à aucun point pris à l'horison à une distance finie. Remarquez que de chaque point D, D à l'horison & de l'intervalle DD on a abbaissé en F & en E la distance de l'œil, desquels points F & E, faisant avec l'horison en dessus & en dessous des angles de 45 degrés, on trouveroit les points G, H, I, K; mais, dans ce cas de 45 degrés, il est plus simple de se servir des demi-circonférences, réservant cette seconde pratique pour les autres angles.

Figure deuxiéme.

FIGURE TROISIÉME.

Figure troisiéme.

Si le Cube venoit à tourner sur sa base & faire avec ses côtés à l'horison des angles intermédiaires aux angles ci-dessus, ensorte qu'on prit le point D à gauche pour un de ses points de fuite accidentels, il faudroit alors tirer du point D au cercle visuel au point O ou à P la droite DO & au point O, faire à cette droite la perpendiculaire OD, (ce qui se pratique aisément avec une équerre dont on pose l'angle en O & un des côtés sur OD), cet angle droit donnera à l'horison à droite l'autre point D. Du centre O faisant un arc de cercle dans cet angle droit, vous partagerez cet arc en deux de 45 degrés chaque pour avoir sur l'horison le point de fuite X pour la diagonale horisontale XZ. Si l'on vouloit l'autre diagonale IL, on porteroit en dehors à gauche l'angle DOR de 45 degrés aussi; & à la rencontre de la ligne OR, prolongée avec l'horison, sera à gauche le point de fuite de la diagonale horisontale IL que l'on demandoit. On sent bien que si OX étoit inclinée de l'autre sens, on auroit cette intersection à droite. Après avoir descendu de Z une ligne de la longueur que vous voudrez que soit le côté vertical le plus avancé de votre Cube,

tirez des deux extrêmités de cette ligne les droites ZD & leurs deux paralléles aux points D, D de l'horiſon. Faites auſſi à ces points D, D, les perpendiculaires AE, BC, & avec les intervalles DO & DP comme rayons, décrivez les demi-circonférences EPA, CPB qui vous donneront les points AE, BC pour points de fuite des diagonales des plans verticaux, leſquelles ſeront coupées aux lignes ZD & à leurs paralléles & détermineront le Cube requis. Les angles Aab & Bba ſont de 45 degrés.

Figure quatriéme.

La *Figure quatriéme*, eſt la même que la premiére dont le ſyſtême a tourné ſur le point de vue de 45 degrés. Le Cube y eſt en équilibre ſur le côté fuyant de E en V. Les lignes horiſontales & verticales ont tourné ſur le cercle viſuel & ont élevé d'un côté & deſcendu de l'autre les points de diſtance de d en D.

Figure cinquiéme.

La *Figure cinquiéme* ſe conſtruit dans le ſens horiſontal, comme la ſeconde dans le vertical. L'Exahedre y eſt en équilibre ſur un côté. Les lignes KI, GH tangentes au cercle viſuel, évanouiſſent les quatre faces fuyantes inclinées de 45 degrés ſur le plan horiſontal. La verticale PQ évanouit les faces verticales. Les lignes OI, OH, OV; celles qui vont en K & en G donnent les

diagonales qui par leurs interſections avec les fuyantes OP, OQ & leurs paralléles determinent les angles du ſolide.

La *ſixiéme Figure* eſt l'inclinaiſon de la *cinquiéme*, tout le ſyſtême tournant ſur le centre V, en ſorte que PQ & DD font avec la verticale & l'horiſontale EI l'angle EVD que l'on a fait ici à volonté de 25 degrés. Figure ſixiéme.

La *ſeptiéme Figure* eſt la même que la *premiére* & la *quatriéme*. L'horiſon rationnel DD, y fait au point V avec l'horiſon un angle à volonté, ſuivant l'inclinaiſon que l'on veut donner au Cube. Elle eſt ici de 26 degrés environ. Figure ſeptiéme.

La *Figure huitiéme* eſt la *troiſiéme* dans une ſituation horiſontale. Le Cube y eſt plus penché vers le ſpectateur que vers le fond du Tableau, ce que démontre la fuite montant au point R de la diagonale QR & les points de diſtance accidentels D, D, QL. Les autres côtés du Cube ſont reſtés paralléles à l'horiſon au plan du Tableau. Figure huitiéme.

La diagonale KE fuit au point de rencontre de la prolongation de la ligne OH & de la verticale DD.

La *Figure neuviéme* ſe conſtruit par huit points, dont quatre ſe trouvent comme dans la *Figure deuxiéme* ſur les perpendiculaires tangentes GD, HD; tangentes au cercle viſuel au points D, Figure neuviéme.

D, par les demi-circonférences KDI, GDH décrites des points de l'horiſon D & des intervalles DD. Pour trouver les points PL, tirez les lignes GK, GD, HD, HI. Partagez les angles droits GKD, DIH en deux parties égales par des arcs de 45 degrés : tirez KL ſur GD & IP ſur HD, vous aurez les points L & P pour les diagonales OL, OP. Aux points K & I faites ſur la ligne KI les angles de 45 degrés ; DKQ, DIR & prolongeant très-loin GD & KQ vous aurez à leur ſection commune le point de fuite de la diagonale ST. De même prolongez HD & IR & vous aurez à la rencontre le point de fuite de la diagonale QB : voilà les huit points trouvés, & quatre ſeroient ſuffiſants.

Ainſi du point O, pris à volonté ſur le Tableau, tirez à l'horiſon OD, OD, OG, OH ; puis ſur OG, marquant S à volonté, tirez SD' ; coupez enſuite SD' par OL & vous aurez un ſecond angle du cube, par lequel, tirant une ligne de G juſqu'à la rencontre de OD, vous aurez un troiſiéme angle, duquel tirant une ligne en H que vous couperez par OP, vous tirerez D'Q. Tirez auſſi SH, & par le point où elle coupera OD, tirez GQ & le Cube ſera achevé. A la rencontre de KQ & de

GD prolongées, est le point de fuite de la diagonale ST. A celle de HD & de IR s'évanouit la diagonale QB. Faisant passer par le point de vue V la ligne VX paralléle à GD & tirant KV, puis l'oblique XY qui égale YK, vous aurez en Y le centre de l'horison oblique GD. La distance de l'œil à ce centre sera XY, & l'angle VXY représentera l'inclinaison du plan O. Les trois lignes DG, GH, HD, évanouissent les trois plans visibles du Cube & de tant de plans qu'on voudra qui leur soient paralléles. Remarquez que la ligne QD est couchée sur la terre & est horisontale comme OD, SD.

La *Figure dixiéme* est la même construction que la neuviéme, seulement le cube y est posé du sens contraire. Figure dixiéme.

Pour la *Figure onziéme* où le Cube toujours en équilibre s'évanouit à d'autres points de l'horison, faites l'équerre AOB: faites passer une perpendiculaire par A; faites comme les arcs le démontrent AE égale à AO & AC égale à AD: tirez BE & BC: faites sur BE & BC comme diamétres, dont vous aurez pris le milieu, les demi-circonférences BFE, BIC: faites la corde BF égale à BO & BI égale à BD, tracez les angles droits EFB & BIC; divisez-les en deux également par les lignes Fa Figure onziéme.

& Ib, faites auſſi de 45 degrés les deux angles BFG & BIK, & vous aurez huit points de fuite ; ce qui eſt plus que ſuffiſant.

Enfin, pour tracer le Cube, mettez où il vous plaira le point P pour ſon angle le plus avancé. Tirez PB, PE, PC; puis du point Q pris auſſi à volonté ſur PE, & de K qui lui eſt oppoſé perpendiculairement, tirez QB, QC & KB, KE, tirez les diagonales Pa & Pb : où elles couperont QB & KB, faites paſſer une ligne de E & une autre de C, & le Cube ſera tracé.

Si vous prolongez FG & EB juſqu'à ce qu'elles ſe rencontrent & que vous faſſiez concourir de même IH & CB, vous aurez à ces interſections les points de fuite pour les diagonales KR & KL.

Figure douziéme.

Mais ſi l'on veut que le Cube des *neuviéme* & *dixiéme Figures* ſoit hors d'équilibre étant plus incliné d'un côté que de l'autre, comme on le voit ici plus penché vers le fond du Tableau, & que d'ailleurs, il s'évanouiſſe toujours par ſes faces aux tangentes verticales du cercle viſuel & par ſes côtés à des points de ces tangentes, comme dans leſdites *neuviéme* & *dixiéme Figures*, on fera alors le douziéme ſyſtême dont voici la conſtruction.

Le cercle viſuel étant tracé & diviſé

en quatre par l'horiſon & la verticale & ſes quatre tangentes étant tirées paralléles à l'un & à l'autre ; du point de diſtance Q, faites l'oblique QR, faites-lui dans le cercle paſſer par le point de vue V, la paralléle IV : faites paſſer ſur QR par V une longue perpendiculaire indéterminée BL qui coupera QR en O. Tirez IO ligne d'inclinaiſon du plan P ; faites, avec un arc, OB égale à OI ; tirez l'équerre QBR, faites auſſi au point I, une perpendiculaire à OI, pour trouver ſur le prolongement de BO le point L.

Remarquez que ce point L, comme le point R, ſont tous deux dans ce cas ici ſur la tangente verticale au cercle viſuel.

Tirez QL & les points LRQ évanouiront les côtés du Cube.

Pour avoir les diagonales, diviſez en deux l'angle droit QBR & tirez Bb, faites enſuite ſur RL & ſur LQ, comme diamétres, les demi-circonférences RAL & LDQ, continuez l'horiſon de Q en A & du point A faites ALQ, diviſez-la en deux angles de 45 degrés pour avoir le point a par Aa. Du point V, faites une perpendiculaire ſur QL qui vous donnera D ſur la demi-circonférence LDQ, tirez l'angle droit QDL

que vous partagerez en deux pour avoir le point C sur LQ. Maintenant pour faire le Cube vous avez les trois points LRQ sur les horisons rationnels des faces fuyantes pour les côtés, & a, b, c, pour leurs diagonales. Tirez donc d'abord d'un point P, pris à volonté les lignes PQ, PR, PL, puis KQ & Pb & à leur interfection une ligne de R; où celle-ci coupera PQ, tirez une ligne à L; où celle-ci coupera Pc, tirez de Q une ligne qui coupera PL en N, tirez enfin NR & KL.

Si l'on eft curieux des trois diagonales KX, NS, NT qui coupent les premières, on fera rencontrer BY & RQ pour trouver le point de fuite de KX; DE & LQ pour NS, & AF & LR pour NT.

Figure treiziéme.

Cette figure eft pour la régle des ombres. Voici cette régle qu'il faut bien retenir. Elle eft unique & univerfelle; on peut, en s'en fervant bien, trouver fur tous les plans, dans quelque fituation qu'ils foient, la projection des ombres de toutes fortes de lignes & de plans.

Régle des ombres.

Le rayon lumineux, partant du centre du foleil & paffant par le point évanouiffant de la ligne qui porte ombre, donnera le point évanouiffant de l'ombre fur la ligne évanouiffante du plan fur lequel l'ombre eft portée. Voici l'application.

Le

Le rayon SP eſt paralléle à la ligne DG qu'il ne rencontre qu'à l'infini, parce que cette ligne eſt paralléle au plan du Tableau. ST eſt auſſi paralléle à DE parce que DE eſt auſſi paralléle au plan du Tableau. Ainſi, pour avoir ſur les lignes de fuite de quelques plans que ce ſoit, les points de fuite des ombres des lignes paralléles au Tableau, on leur fait paſſer par le ſoleil des paralléles, dont la rencontre avec les lignes de fuite de ces plans, donne les points requis.

Maintenant, pour avoir l'ombre du Cube ſur le plan horiſontal, du point P tirez la ligne PC par le point G; tirez enſuite SC par D pour la couper en C, & GC ſera l'ombre du côté DG. Tirez CB paralléle à ST; coupez-la par le ſoleil, en tirant par E la droite SB; alors CB ſera l'ombre de DF. Du point B envoyez au point de vue BA; &, pour avoir le point A, faites paſſer par F le rayon SA & BA ſera l'ombre de EF. Par H faites paſſer PA ou envoyez de A en P, & HA ſera l'ombre de FH, comme IB partant de P le ſeroit de EI.

Les trois rayons principaux SP, SV, ST, paſſent, comme l'on voit, au fini & à l'infini, par les points de fuite de toutes les lignes qui terminent le Cube.

Figure quatorziéme.

Le Cube de la *quatorziéme Figure* s'évanouit à un point A pris à volonté ſur l'horiſon entre le point de vue & le point de diſtance ; c'eſt toute ſa différence avec le Cube de la *douziéme Figure* ; car il eſt d'ailleurs, de même que l'autre, hors d'équilibre.

CONSTRUCTION.

Du point A, tirez à une inclinaiſon à volonté la ligne AB ; faites-lui du point V la perpendiculaire HC & par ledit point V la paralléle VR : tirez XR & au point R ſa perpendiculaire RC ; faites XH égale à XR ; tirez AH & ſa perpendiculaire HB : tirez AC puis BC qui doit être perpendiculaire à l'horiſon, les trois points ABC ſeront de fuite pour les côtés de votre pierre ; mais ſi vous voulez qu'elle ſoit cubique, il vous faut au moins une diagonale ; & voici le moyen de trouver ſix points pour en avoir deux ſur chaque face. Diviſez en deux l'équerre AHB & tirez HD ; au point D tirez PD. Du point M pris à volonté ſur PB tirez MA, & au point où elle coupera PD faites paſſer une ligne de B à la rencontre de PA, duquel point tirez une droite au point C : faites ſur AC comme diamétre, le demi-cercle AGC & coupez-le au point G par VG que vous ferez perpendiculaire ſur AC ; tirez

l'angle droit GA, GC; diviſez-le en deux angles de 45 degrés pour avoir le point F ſur AC; à ce point tirez PF, & au point où elle coupe votre derniere ligne tirée en C, faites paſſer AK, & du point K qui eſt ſur PC, tirez KB que vous couperez par MC, & le Cube ſera conſtruit.

Si vous voulez la diagonale PE, faites ſur BC le demi-cercle BIC & du point I où il eſt coupé par la perpendiculaire VI, qui eſt dans ce cas l'horiſon lui-même, faites l'angle droit BIC; coupez-le en deux autres & tirant IE, vous aurez ſur la verticale accidentelle BC, le point E & PE ſera la diagonale de la troiſiéme face du Cube requis, & coupera MC & KB au même point où celles-ci ſe ſeront entre-coupées.

Si vous faites les trois autres angles AHP, AGQ, BIR de 45 degrés auſſi, vous aurez en prolongeant HP juſqu'à la rencontre de BA auſſi prolongée, le point de fuite de la diagonale MN; &, prolongeant de même GQ ſur CA & IR ſur CB, vous aurez aux ſections communes les points de fuite des diagonales KL & KO.

Figure quinziéme.

On ſuppoſe *Figure quinziéme*, le ſoleil en face du ſpectateur, élevé ſur l'horiſon dans la verticale au-deſſus du point de vue d'une quantité quelconque de de-

grés comme ici de 40, ce que l'on trouve en faisant avec l'horison au point de distance un angle de cette valeur. L'à-plomb du soleil sur l'horison sera le point de vue, même duquel tirant deux lignes, comme on voit par les angles inférieurs du Cube & deux autres par ceux de dessus, on aura l'ombre déterminée sur le plan horisontal. Si l'on veut le soleil derrière le spectateur à pareille hauteur, on tirera en-dessous l'oblique As par la même quantité de degrés.

Si le soleil étoit à droite ou à gauche à même hauteur, pour avoir l'ombre, on feroit du pied & du haut du Cube, les paralléles à l'horison, les obliques paralléles à AS, As, & les fuyantes au point de vue telles qu'elles sont ponctuées. Si l'on fait attention à la régle des ombres, tout cela en est l'exécution.

Figure seiziéme. Les *quatre Figures* du N° 16, représentent quatre ombres infinies, le centre du soleil étant à l'horison à la droite ou à la gauche du spectateur, les ombres sont terminees par des paralléles; étant derrière ou devant le spectateur, elles sont dirigées par le point de vue & le seroient encore à l'horison à d'autres points si le soleil étoit intermédiaire aux quatre principaux.

La raison du paralléliſme apparent

des ombres, vient de la grande distance du soleil. S'il n'étoit qu'un point lumineux, elles seroient divergentes; mais, à cause de la largeur de son disque dont le diamétre horisontal est environ entre 32 & 33 minutes, elles forment toutes derrière chaque corps une pyramide ou un cône dont l'axe a de longueur 110 fois le diamétre de la base & à côté une pénombre infinie & divergente, dont l'angle au pied, ou près du pied de l'ombre pour les corps ronds est de 32 à 33 minutes, à cause de la largeur du disque. Ainsi il faut un peu adoucir la marge d'une ombre & aggrandir la pénombre à mesure qu'elle s'éloigne du corps qui la produit selon la divergence des rayons d'une demi-minute de degré.

Si vous présentez au soleil levant un globe ou un disque d'un pied, portant son ombre sur un mur vertical, & que vous vous éloigniez à 110 pieds avec ce corps, vous ne verrez plus sur ce mur qu'une tache pâle, qui sera la pénombre : dans un Tableau d'histoire, il faut placer les ombres à la profondeur qu'exige la hauteur du soleil, selon la latitude du lieu, le jour & l'heure de l'événement.

Le Cube dans la *dix-septième Figure* ne pose que sur une pointe; son point de fuite D, étant au-dessus de l'horison; trouver les huit autres. Figure dix-septième.

Tirez à volonté l'oblique CD; faites-lui passer parallélement par le point de vue le diamétre A R. Du point V faites à CD une longue perpendiculaire BG qui coupera CD en N. Tirez à N, du bout du diamétre A, la ligne AN. Faites-lui au point A la perpendiculaire AB, coupant GB en B. Faites NG égale à NA par l'arc AG, & tirant DG faites-lui la perpendiculaire GC qui vous donnera le point C. Tirez CB & BD & vous aurez trois horisons & trois points BCD pour évanouir les côtés de votre cube. Pour les diagonales vous couperez les trois demi-cercles appuyés sur les trois lignes BD, DC, CB par des perpendiculaires que vous leur tirerez du point V. Elles vous donneront à ces demi-circonférences les points EFG, d'où vous ferez les équerres & tout le reste comme pour les autres problêmes ci-dessus. Vous trouverez ainsi les points 1, 2, 3, pour les trois premières diagonales; & pour les trois autres, les points de section des lignes EH, CB; des lignes GK, CD & des lignes FI, BD seront les points de fuite.

Figure dix-huitiéme.

La *Figure dix-huitiéme* représente un grillage, dont le plan forme avec celui du mur à l'angle duquel il est attaché quatre angles droits; il est divisé en six panneaux quarrés traversés par des dia-

gonales. Pour porter les ombres de toutes ces lignes sur le plan horisontal & sur deux murs verticaux, l'un paralléle au plan du Tableau, l'autre fuyant le soleil étant en S, il a fallu en tirer les huit rayons qui passent, les uns parallélement aux lignes qui n'ont aucun point de fuite, les autres par les points de fuite des lignes fuyantes, ce qui a donné sur la verticale AE les rayons qui passent de S aux points E, C, H, V, B, A & sur l'horisontale au point V commun à la verticale & à l'horison DGF. Cette Figure qui paroît confuse sur la planche à cause du peu d'espace, est intéressante & s'exécutera très-aisément en grand; il faut la dessiner avec précision & faire attention aux points de fuite & aux paralléles qui servent aux ombres portées sur le plan horisontal & sur les deux verticaux.

FIGURE DIX-NEUVIÉME.

Figure dix-neuviéme.

PROBLÊME.

Le soleil étant derrière le spectateur, trouver l'ombre du Cube sur le plan horisontal.

S, le soleil, P, son à plomb sur l'horison. SP la perpendiculaire à cause des verticales ab, ef. Tirez aP, coupez-le en B par bS: tirez BV coupez-la en

E par eS & faites EF paralléle à ST ou à ef, & l'ombre eſt déterminée.

Figure vingtiéme.

La *Figure vingtiéme* s'exécute à peu près comme la *onziéme.* Si vous voulez que votre cube ſoit en équilibre & que quatre de ſes côtés s'évanouiſſent à l'horiſon au point K: du point A tirez AK & A 1 perpendiculaire ſur AK: faites ſur 1 la perpendiculaire à l'horiſon BC. De 1 A comme rayon, faites l'arc AB & IC: les poins BCK évanouiront les côtés. Les lignes BC, CK & KB évanouiront les faces de votre Cube. Le point 1 donnera la diagonale O 1 qui ſuffira pour l'achever. Si vous faites ſur les horiſons rationnels BK, CK, comme diamétres, les demi-cercles BSK, KDC & les perpendiculaires VS, VD, tirant les équerres BSK, CDK, les diviſant en deux angles de 45 degrés, vous aurez S 3 & D 2. Les points 2 & 3 & ceux de rencontre de ST & de DZ avec leurs horiſons KB, KC, donneront les diagonales O 3, O 2 & ZX, ZY.

Figures vingt-uniéme & vingt-cinquiéme.

Les *vingt-uniéme* & *vingt-cinquiéme Figures* ſont la même au renverſement près. Le Cube y a ſon grand diamétre perpendiculaire à l'horiſon, comme s'il étoit ſuſpendu par la pointe. Voici la pratique.

Le cercle viſuel AIM, l'horiſon DF & la verticale tracés, faites à part le

cercle E à volonté, diviſez ſon diamétre vertical BC en trois parties égales; par ces points faites paſſer des perpendiculaires au diamétre & à leurs points de ſection à la circonférence & par le centre, tirez les trois côtés & les diagonales A'B', C'D' du cube & vous aurez ſon profil en élévation géométrale.

Nota. La circonférence où le plan géométral P' eſt inſcrit, a pour rayon la ligne A'F' de l'élévation E', qui eſt une perpendiculaire ſur le diamétre plus courte que le rayon du cercle où cette élévation eſt inſcrite, n'en étant qu'une demi-corde.

Au point de diſtance A, où le cercle viſuel coupe l'horiſon, mettez l'angle droit de l'équerre CAB dans la même ſituation du profil B'D'C' enſorte que AC ſoit incliné ſur l'horiſon comme B'D', & AB deſſous comme D'C'. Si vous ne voulez pas faire de profil géométral, voici les angles calculés; faites CAV de 35 degrés 15 minutes 55 ſecondes, & l'angle VAB de $54^{d}\ 44'\ 5''$ & vous aurez l'équerre CAB; maintenant par le point B tirez KL paralléle à l'horiſon, & vous aurez la ligne de fuite du plan O. Sur IM, faites les deux triangles équilatéraux IDM, IMF; deſcendez les perpendiculaires DP, FK, juſqu'à ce qu'elles coupent

KBL en K & en L. Les points CLK évanouiront les côtés de votre pierre & B ſera le point de fuite de la diagonale PB. Tirez CL & GK horiſons rationnels des plans P & Q, & ſoit que comme diamétres vous leur faſſiez les demi-circonférences CNL, CSK, les perpendiculaires à CL & à CK qui ſont VN, VS les équerres CNE, CSK & les angles de 45 degrés pour avoir les points ER, ſoit que ſans tout cela les deux points ER ſoient marqués par l'interſection des lignes CL & CK avec l'horiſon, vous avez ſix points de fuite; ce qui ſuffit & au-delà.

Si vous voulez les points de fuite des deux autres diagonales que l'on pourroit tracer ſur les plans P, Q, ils ſont à la rencontre des lignes SX, KC & de LC, NY.

Figure vingt-deuxiéme.

Dans la *vingt-deuxiéme Figure*, on voit l'ombre du plan incliné GH, IK ſur l'horiſon de 30 degrés. Cette ombre GHLM eſt projettée comme ſi le ſoleil étoit au Zénith; c'eſt-à-dire, perpendiculairement ſur la tête du ſpectateur.

Pour conſtruire cette Figure, faites au point D l'angle ADC de 30 degrés, tirez AD qui ſera l'horiſon rationnel du plan incliné. Tirez-lui la paralléle VN & la perpendiculaire VB. Tirez auſſi la diſtance de l'œil NP à la ligne

de fuite AD & portez cette distance du centre P en B par l'arc NB. Tirez l'angle droit ABD, coupez-le en deux autres de 45 degrés par la ligne BQ pour avoir le point Q pour la diagonale HQ qui vous donnera le quarré GHFR & tous les autres que vous voudriez sur le plan incliné.

Pour l'ombre, elle se trace par les lignes GC, HC coupées aux points LM par les perpendiculaires IL, KM. Les lignes GC, HC sont l'assiette des lignes GA, HA.

Si vous voulez le point de fuite de la diagonale FG, il est à la rencontre de l'horison rationnel AD prolongé & de BZ aussi prolongé, l'inspection de la Figure suffira à quiconque aura construit les précédentes.

Figure vingt-troisiéme.

Dans la *vingt-troisiéme Figure*, le Cube plus incliné vers vous que vers le fond du Tableau, comme il paroît par son élévation géométrale X, a son diamétre BC horisontal & dirigé au point de vue. Son plan géométral est Y.

Faites au point A les côtés de l'équerre BAC paralléles aux côtés AC, CD du profil X jusqu'à la rencontre de la verticale BC. Au point C, faites passer à la verticale la perpendiculaire DG. Faites par l'arc AD les rayons CD & CG égaux à CA. Tirez les li-

gnes BD & BG que vous diviſerez en deux parties égales pour avoir les points E & F ; & vous aurez les trois points B, D, G pour la fuite des côtés du Cube & les points CEF pour les diagonales.

Figure vingt-quatriéme.

La *Figure vingt-quatriéme* repréſente l'ombre d'une barre perpendiculaire ſur le plan horiſontal B & ſur le plan incliné X, & auſſi l'ombre du plan incliné X ſur le plan B & ſur le mur O.

Pour trouver les points de fuite de ces ombres, la régle eſt qu'on faſſe paſſer par le ſoleil S deux rayons, l'un SQ paralléle à la barre, donnant l'à plomb du ſoleil à l'horiſon en P, l'autre DC paralléle à AB horiſon rationnel du plan incliné X. Le rayon CD donnera d'une part à l'horiſon le point de fuite de l'ombre du plan incliné ſur le plan horiſontal en D, & ſon autre rencontre en C avec la verticale EF, donnera le point de fuite de la ligne R qui détermine l'ombre ſur la muraille.

La ligne SQ rencontrant BA donne le point de fuite de l'ombre que l'on voit ſur le plan incliné X qu'il faut couper par le ſoleil en lui tirant un rayon de l'extrêmité de la barre comme on le voit dans la Figure.

Figure vingt-cinquiéme.

La *vingt-cinquiéme Figure* eſt, comme on l'a dit plus haut, la même que la *vingt-uniéme* renverſée.

La *vingt-ſixiéme* repréſente une barre de fer en croix double, dont on fait les branches égales par le moyen des points de diſtance; l'ombre de la tige s'évanouit au point P qui eſt l'à plomb du ſoleil. L'ombre de la traverſe perpendiculaire au plan du Tableau, s'évanouit au point V : celle de la traverſe paralléle eſt auſſi paralléle en perſpective ſur le plan horiſontal. Toutes ces ombres ſe terminent en les coupant par des rayons envoyés de tous les bouts & du centre de la croix au ſoleil au point S. Figure vingt-ſixiéme.

Pour tracer les carreaux du plan ABCD, faites ſur AB un nombre à volonté de parties égales, ici il y en a ſix. Par les ſept points tirant au point de vue V de même que AC & BD, vous aurez des lignes de fuite horiſontales, paralléles & équidiſtantes, & les coupant par une ſeule ligne AE qui allant au point de diſtance E fera avec elles un angle de 45 degrés, vous aurez, en faiſant paſſer des paralléles à l'horiſon par les points d'interſection de vos fuyantes avec la ligne AE, des quarrés en perſpective qui repréſenteront les carreaux requis.

La croix inclinée (*Figure vingt-ſeptiéme*) qui poſe ſur la pointe P ſur le plan horiſontal Q, ſe fait par le ſyſtême de la *Figure dix-ſeptiéme.* Figure vingt-ſeptiéme.

Tirez arbitrairement l'oblique EC indéterminée pour une des trois lignes de fuite des plans de la croix, & faites-lui une paralléle LV par le point V & par le même point la perpendiculaire BG, tirez IL, & LB qui lui eſt perpendiculaire. Sur EC, placez à volonté le point accidentel D. Du point I faites par un arc IG égal à IL: tirez DG & la perpendiculaire GC; tirez CB & DB; faites ſur ces lignes les demi-cercles, les perpendiculaires du point V & les équerres, & à chacune les arcs de 45 degrés, comme dans la *Figure dix-ſeptiéme*, & vous aurez neuf points, ſi vous les voulez, dont les ſix B, C, D, & 1, 2, 3 ſuffiſent & au-delà.

Et, pour que la croix repoſe entiérement ſur la pierre X; du point E, où la ligne CD coupe l'horiſon, tirez EO & faites-lui la perpendiculaire OF: par cette équerre EOF, la pierre ſera rectangulaire, & les points E & F lui ſerviront de point de fuite.

On voit dans cette Figure une pierre exagonale aiſée à conſtruire par les trois diamétres qui la traverſent: celui du milieu s'évanouit au point de vue & les deux autres qui s'entre-coupent à un des points de ce diamétre, fuient à l'horiſon à des points auxquels aboutiſſent de O des lignes qui font de part

& d'autre 60 degrés avec la verticale. Ces points ſont les mêmes que les points D & F, ſommets des deux triangles équilatéraux de la *Figure vingt-uniéme* & ſervent à carreler des plans horiſontaux, avec des triangles équilatéraux, dont ſix ſervent à tracer les exagones.

Le Cube de la *Figure vingt-huitiéme* eſt dans la même poſition que celui de la *vingt-uniéme*, excepté qu'il a un peu tourné ſur ſon axe vertical, comme le démontrent le plan géométral X & le perſpectif Y dont un des axes s'évanouit au point A & non en V, comme feroient les plans des Cubes des *Figures vingt-uniéme* & *vingt-cinquiéme*.

Figure vingt-huitiéme.

Faites paſſer par A la perpendiculaire PK. Tirez AO & faites les angles AOB & AOC de 60 degrés; faites à ces points B & C pour avoir à l'horiſon les points B & C les perpendiculaires BL & CD. Du point B comme centre & de l'intervalle BO, faites tomber ſur l'horiſon l'arc OF. Du point C & de l'intervalle CO, faites l'arc OE. Aux points E & F, faites les angles CED & BFL de $35^{d}\ 15'\ 55''$ & vous aurez les points D & L, & tirant DL, vous aurez K à ſa rencontre avec AP prolongée. Du point A comme centre & de AO comme rayon, abbaiſſez ſur l'horiſon la diſtance de l'œil AO en M. Faites l'angle AMP de $35^{d}\ 15'\ 55''$; tirez MP & ſa

perpendiculaire KM qui fera avec l'horiſon un angle de $54^d\ 44'\ 5''$; tirez auſſi DP & LP & vous aurez les points GI à l'interſection de ces deux lignes à l'horiſon. Maintenant vous avez pour les côtés du cube les points de fuite DLP & pour trois de ſes diagonales les points I, K, M ; ces ſix points ſont plus que ſuffiſants.

Si vous vouliez les autres diagonales, vous feriez ſur LP, LD, & DP, les demi-cercles, les perpendiculaires & tous les angles de 45 degrés, comme dans les *Figures vingt-uniéme & vingt-cinquiéme.*

A l'égard des régles que la Perſpective enſeigne par rapport à la repréſentation & aux ombres des objets mirés dans l'eau ou ſur les ſurfaces polies en quelques ſituations qu'elles ſoient, il faut pour leur trait renverſer aſſez ſouvent le ſyſtême de points & de lignes, conſtruit pour leur apparence directe & par rapport aux projections des ombres & à leurs degrés de force ou d'affoibliſſement ; faute d'un miroir d'acier poli, on ſe ſert d'une glace ordinaire, il la faut le plus mince poſſible pour éviter la double réflexion & prenant un Cube de carton blanc non liſſé, on examinera au ſoleil les effets que donnera la nature ſur leſquels on fera

les

les raiſonnements pour la recherche des cauſes & l'établiſſement des régles, & les faits découvriront la théorie ſur la réflexion de la lumiere, qu'il ſeroit plus pénible mais auſſi plus ſçavant de trouver à force de tête. Il ſera bon de deſſiner d'après nature les corps polis & luiſants, dont les reflets ſont tous différents de ceux des corps mattes, ce que l'on peut voir en ſe ſervant d'un Cube couvert de ſix petits miroirs.

Si l'on a des Cubes, & les quatre autres corps réguliers d'un beau cryſtal, ſi on en fait faire auſſi d'acier poli ou avec de petits miroirs au teint & peu épais, autant que faire ſe pourra, pour éviter la double réflexion, on verra au jour, au ſoleil & de nuit, avec des lampes, les effets ſinguliers de la réfraction & auſſi de la réflexion de la lumiere, en poſant ces polyhedres ſur un carton blanc. Il faut que le Deſſinateur obſerve la nature, & meuble bien ſa mémoire de ces beaux effets, applicables à bien des cas de la Peinture, où l'on péche ſouvent contre le vrai, quand on ne s'en rapporte qu'à ſon imagination. Je ſouhaite avoir ſecondé par ce petit Eſſai le zéle des Amateurs des Sciences exactes. Les Sçavants qui ont porté celle-ci à un degré ſupérieur, lui ont

attiré de tout temps l'eſtime & l'admiration univerſelle. Le Pere F. Jacquier, de l'Ordre des Minimes, Mathématicien célébre & Profeſſeur de Phyſique au Collége de Sapience à Rome, a reconnu du ſublime & de l'univerſalité dans cette Méthode moderne du Docteur Taylor, qui conduit, ſelon lui, au-delà de la Perſpective; il a traduit & commenté en Italien le Traité ſuccinct de cet Anglois. Un Profeſſeur de Phyſique & de Géométrie de l'Ecole Royale Militaire a fait une Verſion de ce Commentaire, qu'il ſeroit bon de donner au Public. Ce Sçavant m'avoit promis de la faire paroître, & les Amateurs la recevroient avec plaiſir.

Avertiſſement des nouveaux Principes de Perſpective Linéaire, Amſterdam 1717.

FIN.

TABLEAU DES RÈGLES DE LA PERSPECTIVE LINÉAIRE.

DÉDIÉ ET PRÉSENTÉ À SON ALTESSE SÉRÉNISSIME

MONSEIGNEUR LE COMTE DE CLERMONT.

Par son très humble et très obéissant serviteur S.N. Michel de l'Académie Royale d'Écriture et Maître de Mathématiques des Pages de S.A.S.

A Paris chez l'Auteur, Quay de Pot St. Paul à la Maison neuve 1771.

APPROBATION

DU CENSEUR ROYAL.

J'AI LU, par ordre de Monseigneur le Chancelier, un Manuscrit intitulé : *Pratique des Figures du Tableau des Regles de la Perspective Linéaire ;* je crois que cette maniere de présenter la *Perspective* : peut être utile à ceux qui pratiquent cet Art. A Paris, ce 23 Novembre 1770.

Signé, l'Abbé DE LA CHAPELLE.

PERMISSION.

LOUIS, PAR LA GRACE DE DIEU, ROI DE FRANCE ET DE NAVARRE : A nos amés & féaux Conseillers, les Gens tenans nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Conseil, Prévôt de Paris, Baillis, Sénéchaux, leurs Lieutenans Civils & autres nos Justiciers qu'il appartiendra : SALUT. Notre amé Le Sieur MICHEL, Nous a fait exposer qu'il désireroit faire imprimer & donner au Public : *La Pratique des Figures du Tableau de la Perspective Linéaire*, s'il Nous plaisoit lui accorder nos Lettres de Permission pour ce nécessaires. A CES CAUSES, voulant favorablement traiter l'Exposant, Nous lui avons permis & permettons par ces Présentes, de faire imprimer ledit Ouvrage autant de fois que bon lui semblera, & de le faire vendre & débiter par tout notre Royaume, pendant le tems de *trois années* consécutives, à compter du jour de la date des Présentes. FAISONS défenses à tous Imprimeurs, Libraires & autres personnes, de quelque qualité & condition qu'elles soient, d'en introduire d'impression étrangère dans aucun lieu de notre obéissance : A la charge que ces Présentes seront enregistrées tout au long sur le Registre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris, dans trois mois de la date d'icelles ; que l'impression dudit Ouvrage sera faite dans notre Royaume, & non ailleurs, en bon papier & beaux caracteres, que l'Impétrant se conformera en tout aux Réglemens de la Librairie, & notamment à celui du 10 Avril 1725, à peine

de déchéance de la préſente Permiſſion; qu'avant de l'expoſer en vente, le Manuſcrit qui aura ſervi de copie à l'impreſſion dudit Ouvrage, ſera remis dans le même état où l'Approbation y aura été donnée, ès-mains de notre très-cher & féal Chevalier Chancelier Garde des Sceaux de France, le Sieur DE MAUPEOU, qu'il en ſera enſuite remis deux Exemplaires dans notre Bibliothéque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, & un dans celle dudit Sieur DE MAUPEOU, le tout à peine de nullité des Préſentes; du contenu deſquelles vous mandons & enjoignons de faire jouir ledit Expoſant & ſes Ayans cauſes, pleinement & paiſiblement, ſans ſouffrir qu'il leur ſoit fait aucun trouble ou empêchement. Voulons qu'à la copie des Préſentes, qui ſera imprimée tout au long, au commencement ou à la fin dudit Ouvrage, foi ſoit ajoutée comme à l'Original. Commandons au premier notre Huiſſier ou Sergent ſur ce requis, de faire pour l'exécution d'icelles, tous actes requis & néceſſaires, ſans demander autre permiſſion, & nonobſtant clameur de Haro, Charte Normande, & Lettres à ce contraires : CAR tel eſt notre plaiſir. DONNÉ à Verſailles le *trente-uniéme* jour du mois de *Décembre*, l'an de grace *mil ſept-cent ſoixante-dix*, & de notre Régne, le cinquante-ſixiéme. Par le Roi en ſon Conſeil.

Signé, LE BÉGUE.

Regiſtré ſur le Regiſtre XVIII de la Chambre Royale & Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, N° 1411. Fol. 427, *conformément au Réglement de* 1723 : *qui fait défenſes*, *art.* 41, *à toutes perſonnes de quelque qualité & condition qu'elles ſoient, autres que les Libraires & Imprimeurs, de vendre, débiter, faire afficher aucuns livres pour les vendre en leurs noms, ſoit qu'ils s'en diſent les Auteurs ou autrement ; & à la charge de fournir à la ſuſdite Chambre neuf Exemplaires, preſcrits par l'article* 108 *du même Réglement. A Paris, ce 5 Janvier* 1771.

Signé, J. HÉRISSANT, *Syndic.*

De l'Imprimerie de LOTTIN l'aîné; 1771.

TRAITTÉ
Des cinq Ordres d'Architecture
dont se sont seruÿ les Anciens.
TRADVIT DV PALLADIO.
Augmenté de nouuelles inuentions
pour l'Art de bien bastir.
Par le S.r LE MVET.
Edition nouvelle reveüe et corrigée

A AMSTERDAM
Chez Henry Wetstein 1682.

TRAITTÉ
DES CINQ ORDRES
D'ARCHITECTURE
dont se sont servi les Anciens.

Traduit

DU PALLADIO.

Augmenté

de Nouvelles Inventions

Pour l'ART DE BIEN BASTIR.

Par le Sr. LE MUET.

Edition nouvelle, reveüe & corrigée.

A AMSTERDAM,

Chez HENRY WETSTEIN.

CIↃ IↃC LXXXII.

16 88

A MONSIEUR
JEAN LOUIS
DE WALDKIRCH

Marchand à Geneve.

MONSIEUR,

Il y a long temps que je dois un témoignage public à Vos merites éclatans, & aux bontez singulieres dont il Vous a plû de me combler depuis les premiers commencemens de nôtre connoissance; & j'ai un plaisir extréme de les repasser souvent en ma memoire. Vôtre abord doux & civil, & Vôtre conversation agreable au de-

là de tout ce qu'on en ſçauroit dire, m'entraiſnoient ſi fort à l'eſtime generale que tous ceux qui Vous connoiſſoient avoient pour Vous, que je n'eus pas un moment à balancer, pour y conſentir de tout mon cœur. Je me perſuadois facilement que d'acquerir l'honneur de vos bonnes graces feroit un des plus ſolides plaiſirs de ma vie, & c'eſt en quoi je ne me ſuis pas trompé. Vous n'aviez pas plus-tôt quelque legere connoiſſance de mes ſentimens, que Vous me faiſiez des avances d'amitié qui me charmerent, & me forcerent agreablement de me devoüer à Vous pour toute ma vie. Vous y avez répondu ſuivant Vôtre honéteté accoûtumée, c'eſt à dire avec une tendreſſe extraordinaire, & c'eſtoit un doux ſpectacle, à Vous voir me combler de mille témoignages d'une affection non-pareille, & moi de tâcher de les meriter par tous les reſpects imaginables. Un bien fort ſouhaité perd beaucoup de ſon prix lors qu'on le poſſede, & il ſemble que nôtre amitié ne devoit pas être exempte de cette coûtume univerſelle. Mais comme Vos merites & mon inclination ont quelque choſe de fort extraordinaire, on ne leur peut dreſſer le même horoſcope. En effet tant plus que j'ai joüi de l'honneur de Vôtre converſation,

sation, tant plus je Vous ai trouvé de perfections: Une connoissance universelle, de tout ce que la Theologie a de plus relevé, la Politique de plus fin, l'histoire de plus remarquable, les Mathematiques de plus abstrus, & les belles lettres de plus exquis, n'est pas le moindre ornement de Vôtre ame genereuse, civile, honête & liberale. Et que ne dirai-je pas de Vôtre amitié sincere, constante & des-interessée, & de toutes les autres excellentes qualitez que Vous possedez si abondamment; mais plus-tôt où trouverai-je des expressions pour en parler dignement. Il vaut mieux de n'en rien dire que d'en dire trop peu, & ma plume n'est pas assez forte pour en faire les dignes éloges. Ainsi Monsieur, il n'y a point de miracle, qu'un homme, doüé de tant de vertus, dont l'estime ne se peut payer, & dont on ne peut dire assez de bien, enfin un homme tel que Vous, ait conservé & conserve eternellement toutes mes inclinations. J'en fais toute ma joye, & ne puis songer au bonheur que j'ai d'être si avant en vos bonnes graces sans en être ravi extremement. Avec tout cela ce n'est pas pour Vous que j'en fais ici des protestations; je sçai que Vous en estes

tout

tout perſuadé ; c'eſt au public que je les veux faire connoître, & on ne doit pas trouver eſtrange que ce ſoit à l'occaſion de ce livre (qui eſt ſi peu de choſe au prix de Vos merites) puis que mon impatience ne me permet pas d'en attendre quelque autre plus digne de Vous, pour faire ſavoir à tout le monde combien je Vous aime, eſtime & honore. Ce ſont là les ſentimens que je conſerverai toute ma vie, & je m'aſſeure que Vous ne ferez aucune difficulté de me croire à jamais

MONSIEUR

Vôtre tres-humble, tres-obeïſſant
& tres-affectioné Serviteur

d'Amſterdam ce 28e. d'Aouſt 1681.

H. WETSTEIN.